

# 理財小學堂

臺北市基督教勵友中心 - 好Young少年創意基地

社工三 李文文、社工三 楊乃葳  
社工三 陳宇政、社工三 詹博歷  
生科四 梁曼琪



# 理財小學堂 - 方案簡介

團體名稱	理財小學堂
團體性質	處遇性團體(教育性)
團體總目標	1.認識金錢的意義與功能，並察覺自身需求與慾望的差異。 2.了解並促進思考各種職業所隱含的風險。 3.透過理財相關遊戲體驗，將理財觀念學以致用，避免鋌而走險。
團體對象	12-18歲青少年
團體人數	團體性質為開放式團體，人數視情況而定
團體進行期間	2019年 11/28、12/12、12/19、12/26
團體進行時間	每週四晚上、18:00-19:00
團體活動地點	勵友中心 好Young少年創意基地
團體活動次數	4次、每次60分鐘
成員徵選方式	現場受邀並願意參與者
報名方式	自願參與
報名期間	2019/11/28-2019/12/26
可能遇到之困難 & 因應方式	現場願意參與方案者人數較少 & 1. 透過講解活動流程，吸引其願意參與方案 2. 與其他成員建立互動關係並鼓勵其參與活動。
評估方式	每次活動結束前會請成員填寫回饋單



# 第一次方案 - 錢進大富翁



- 單元目標：
  - 想要與需要的辨別
  - 金錢交易和理財管理

## 清倉拍賣會

- 1. 辨別想要與需要的慾望差異
- 2. 學習金錢的運用、規劃及理財



## 人生大富翁

- 1. 學習如何有效運用手中的資源





### 預期問題

1. 無法預期機構成員的參與的人數
2. 成員對方案主題或內容沒有興趣



### 非預期問題

1. 成員專注力較低，遊戲時間不宜過長
2. 下次方案未準備好沒辦法先做預告



### 機構回饋

1. 遊戲內容新奇有趣
2. 控制時間、掌握遊戲節奏
3. 結語正向鼓勵落敗方，讓雙方心情達平衡



### 回饋單回饋

1. 遊戲很好玩，期待之後的活動
2. 活動的氣氛很好
3. 雖然輸了，但聽結論感覺自己這隊有贏的機會



## 第二次方案 - 台灣發大財



- 單元目標：1. 認識金錢的重要  
2. 了解金錢的功能

### 小小菜市場

- 1. 認識金錢便利性
- 2. 了解金錢的功能



### 金錢是什麼？

- 1. 了解金錢的歷史





解決上回問題

1. 減短活動時間
2. 用獎品吸引成員參與活動



預期問題

1. 參與活動人數無法預計



非預期問題

1. 回饋單問題應該要更深層面



### 機構回饋

1. 工作人員可和成員一起參與活動
2. 遊戲好玩，有獎品



### 回饋單回饋

1. 很開心可以參與活動
2. 獲益良多



## 第三次方案 - 展開薪人生



- 單元目標：1. 透過遊戲使了解不同職業可能的風險及傷害  
2. 建立與分析經濟自主時累積財富及理財的觀念

### 我是打工仔

1. 透過九宮格遊戲簡單了解手搖飲料店、711大夜班、工人、foodpanda等四種常見職業的相關特性
2. 讓成員明白職業可能隱藏之危機與利弊
3. 使成員建立經濟自主時，累積財富的正確觀念





### 解決上回問題

1. 更改回饋單內容，使其更貼近方案目標
2. 在晚餐時間盡力拉人參與方案



### 預期問題

1. 無法預期參與人數
2. 擔心遊戲較複雜成員無法參與



### 非預期問題

1. 獎品 - 安慰獎的設置
2. 重要規則可寫白板
3. 收尾可問每人對職業的想像，契合活動目標



### 機構回饋

1. 道具製作精美、遊戲好玩、有獎品吸引
2. 工作人員能因應變化給予協助
3. 收尾時可以增加危機和利弊的討論



### 回饋單回饋

1. 能理解到不同職業的利弊
2. 增強分析職業利弊能力
3. 對累積財富和職業有更深的認識
4. 能理解不同職業可能的風險
5. 覺得很棒、很好玩!



## 第四次方案 - 理財一把通



單元目標：1. 透過理財桌遊，使成員明白金錢控管意義與價值  
2. 遊戲結合生活中金錢運用的概況，使成員瞭解其中的利弊並建立有效運用金錢的認知。

### 我愛發大財

1. 建立成員在金錢管理上的正確認知，並使成員明白其意義與價值
2. 遊戲中融入生活中金錢運用的各式狀況：買賣交易、帳單、投資、貸款，藉此使成員明白開源節流的重要，並了解其中的利害





### 解決上回問題

1. 人人有獎
2. 將規則印成紙本傳閱，並在白板上寫下簡要規則
3. 遊戲總結切合活動目標，引導成員思考



### 預期問題

1. 參與人數無法掌握
2. 遊戲規則繁瑣，成員無法理解
3. 時間掌控難度高



### 非預期問題

1. 部分遊戲機制設置未考慮周全
2. 超出預定時間



### 機構回饋

1. 道具完善且精緻，遊戲切合活動目標
2. 團體動力強，遊戲過程節奏順暢，成效良好
3. 遊戲結合四次方案，為理財觀念作了系統性的整理



### 回饋單回饋

1. 有效運用、分配金錢的認知能力提升
2. 理解理財與生活的相關性
3. 部分遊戲機制可作調整
4. 遊戲設計豐富且有趣

心 得 分 享

